

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu proses yang memiliki sebuah tujuan untuk mengembangkan suatu kemampuan di dalam pembentukan sikap dan tingkah laku manusia yang bernilai positif bagi diri seseorang, dimana proses pendidikan ini dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja (Kasim, 2015: 4). Kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari kualitas pendidikan bangsa itu sendiri, pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa dan merupakan wahana dalam menerjemahkan pesan-pesan kontribusi serta sarana dalam membangun watak bangsa. Maka dari itu pendidikan sangatlah penting dalam perkembangan dan kelangsungan hidup sebuah bangsa. Dalam rangka pembangunan manusia seutuhnya, pembangunan dibidang pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat baik didalam pembinaan sumber daya manusia (SDM). Untuk menjadi negara yang maju dan kuat harus memiliki SDM yang berkualitas. Untuk mewujudkan SDM yang berkualitas diperlukan pendidikan yang berkualitas pula.

Sebuah pendidikan dikatakan berkualitas apabila proses belajar mengajar (PBM) dapat berlangsung secara efektif dan peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna. Berhasil tidaknya proses dinamika belajar mengajar salah satunya terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses dinamika belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan dikelas IV SDN 3 Jangkungharjo, proses dinamika belajar mengajarnya masih tergolong lemah. Dalam proses dinamika belajar mengajar siswa kurang didorong untuk mengembangkan keterampilan berfikir. Proses dinamika pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, siswa terbiasa untuk mengingat dan menimbun informasi tanpa berusaha untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya siswa hanya pintar secara teoritis tetapi masih lemah dalam penerapannya. Peran seorang guru dalam suatu proses dinamika belajar mengajar sangatlah penting karena sering dianggap seorang guru yang paling bertanggung jawab terhadap sebuah kemajuan kualitas pendidikan siswa.

Selama ini guru kelas IV selalu berusaha meningkatkan mutu pembelajaran dikelas dengan melakukan berbagai inovasi mulai dari penggunaan model, metode, strategi dan teknik pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM). Meskipun berbagai usaha telah dilakukan guru merasa kesulitan dengan adanya berbagai kendala, sehingga guru merasa dinamika proses belajar mengajarnya kurang berhasil dan kurang dipahami siswa karena pembelajarannya monoton atau kurang menarik sehingga siswa merasa bosan. Kebanyakan kendala yang dialami oleh guru kelas IV adalah penerapn metode, strategi maupun pendekatan yang kurang sesuai dengan keadaan kelas dan materi yang diajarkan, dalam hal ini khususnya untuk mata pelajaran IPA. Dengan demikian peneliti tertarik untuk menerapkan berbagai strategi pembelajaran aktif dan membedakan strategi yang paling cocok untuk digunakan pada suatu pembelajaran IPA di SD tersebut.

IPA diajarkan disekolah dengan tujuan agar siswa mengerti dan memahami proses dan gejala-gejala yang terjadi dialam semesta. Beragam metode dan model pembelajaran dapat digunakan dalam menyampaikan materi IPA disekolah, khususnya ditingkat sekolah dasar. Proses pembelajaran IPA ditingkat sekolah dasar masih banyak ditemukan kecenderungan *teacher centered*. Pada pembelajaran dikelas, guru lebih senang menggunakan metode konvensional, siswa hanya menjadi obyek pendidikan tanpa memperhatikan berbagai karakteristik dan emosi yang dimiliki siswa itu sendiri, sehingga siswa menjadi kurang termotivasi dan pasif (Pranata, 2013: 1). Hal itulah yang menjadi satu penyebab kemampuan sains siswa, khususnya Ilmu Pengetahuan Alam rendah. Selain itu siswa tidak terbiasa memecahkan masalah dalam proses pembelajaran dengan cara berdiskusi. Siswa yang berkemampuan tinggi lebih mendominasi dalam belajar kelompok, sehingga siswa yang berkemampuan rendah tidak mengerti materi yang dikerjakan kelompok. Diskusi yang dilakukan masih bersifat konvensional, akibatnya siswa yang berkemampuan rendah tidak merasakan kegembiraan dalam proses pembelajaran.

Salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan diatas adalah perlu diterapkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning*. Pendekatan *Cooperative Learning* merupakan pembelajaran yang dituntut untuk bekerja sama, saling melengkapi dan dapat menyelesaikan masalah. Melalui strategi pembelajaran kooperatif,

siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam PBM, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun kelompok. Pembelajaran kooperatif merupakan fondasi yang baik untuk meningkatkan dorongan berprestasi siswa. Dengan memiliki dorongan atau motivasi yang positif seorang siswa akan menunjukkan minatnya. Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, dalam penelitian ini akan diterapkan model kooperatif tipe *Jigsaw* dan *Snowball Throwing*.

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan tapi mereka juga harus siap untuk memberikan dan mengajarkan materi tersebut untuk anggota kelompok lainnya. Dengan demikian siswa saling tergantung satu sama lainnya dan harus bekerja secara kooperatif untuk mempelajari materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* siswa diberi kebebasan dan kesempatan untuk mengumpulkan informasi apa saja yang berkaitan dengan materi pembelajaran dari berbagai sumber belajar. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah mata pelajaran yang mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang mempengaruhi antara IPA lingkungan, teknologi dan masyarakat. Sikap ingin tahu tersebut semestinya difasilitasi dengan model pembelajaran yang mengembangkan sifat rasa ingin tahu, yang salah satunya berupa pembelajaran dengan model *Jigsaw*. Selain strategi *Jigsaw* ada juga strategi lain yang digunakan oleh peneliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu strategi yang menarik tersebut adalah *Snowball Throwing* atau bola salju. Pada dasarnya IPA adalah usaha manusia dalam mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Sikap keterampilan proses tersebut semestinya difasilitasi dengan model pembelajaran yang mengembangkan sifat ketrampilan proses untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan, yang salah satunya dengan menerapkan pembelajaran model *Snowball Throwing*.

Kedua strategi diatas digunakan agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, mengembangkan rasa ingin tahu dan ketrampilan proses, menumbuhkan sikap aktif sekaligus mengoptimalkan pada suatu pembelajaran IPA di SD . Untuk mengetahui apakah ada perbedaan dalam penggunaan strategi *Jigsaw* dengan *Snowball Throwing* pada mata pelajaran IPA, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Efektifitas Strategi *Jigsaw* dan *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 3 Jangkungharjo Grobogan Tahun Pelajaran 2016/2017”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPA masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).
2. Siswa sulit memahami materi IPA dalam proses pembelajaran.
3. Guru merasa kebingungan dalam menerapkan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran IPA.
4. Penerapan strategi pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa merasa bosan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat terarah efektif, dapat dikaji dan fokus pada subjek dan objek yang diteliti serta jangkauannya tidak terlalu luas, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penerapan strategi pembelajaran ini dibatasi hanya dua strategi yaitu strategi *Jigsaw* dan *Snowball Throwing* .
2. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN 3 Jangkungharjo Grobogan .
3. Masalah pembelajaran yang diteliti sebatas pada hasil belajar IPA siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan strategi *Jigsaw* dan *Snowball Throwing* .

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan hasil belajar siswa dalam penggunaan strategi *Jigsaw* dengan *Snowball Throwing* pada siswa kelas IV SDN 3 Jangkungharjo tahun pelajaran 2016/2017 ?
2. Manakah yang lebih optimal, hasil belajar siswa yang menerapkan strategi pembelajaran *Jigsaw* dan dengan yang menerapkan strategi pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 3 Jangkungharjo tahun pelajaran 2016/2017 ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa dalam penggunaan strategi *Jigsaw* dengan *Snowball Throwing* pada siswa kelas IV SDN 3 Jangkungharjo Grobogan tahun pelajaran 2016/2017.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar yang lebih efektif antara penerapan strategi *Jigsaw* dengan *Snowball Throwing* pada siswa kelas IV SDN 3 Jangkungharjo Grobogan tahun pelajaran 2016/2017.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sebuah wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam penerapan strategi *Jigsaw* dan *Snowball Throwing* pada suatu pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

- a. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah dalam mengadakan pelatihan dan pembinaan dalam penerapan strategi pembelajaran yang PAIKEM (pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan).

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam penerapan strategi pembelajaran yang PAIKEM (pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan) khususnya strategi pembelajaran *Jigsaw* dan *Snowball Throwing* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA.

c. Bagi Peneliti Berikutnya

Sebagai dasar pengembangan penelitian dimasa yang mendatang, khususnya mengenai strategi pembelajaran *Jigsaw* dan *Snowball Throwing* dalam proses pembelajaran IPA dalam meningkatkan hasil belajar siswa.